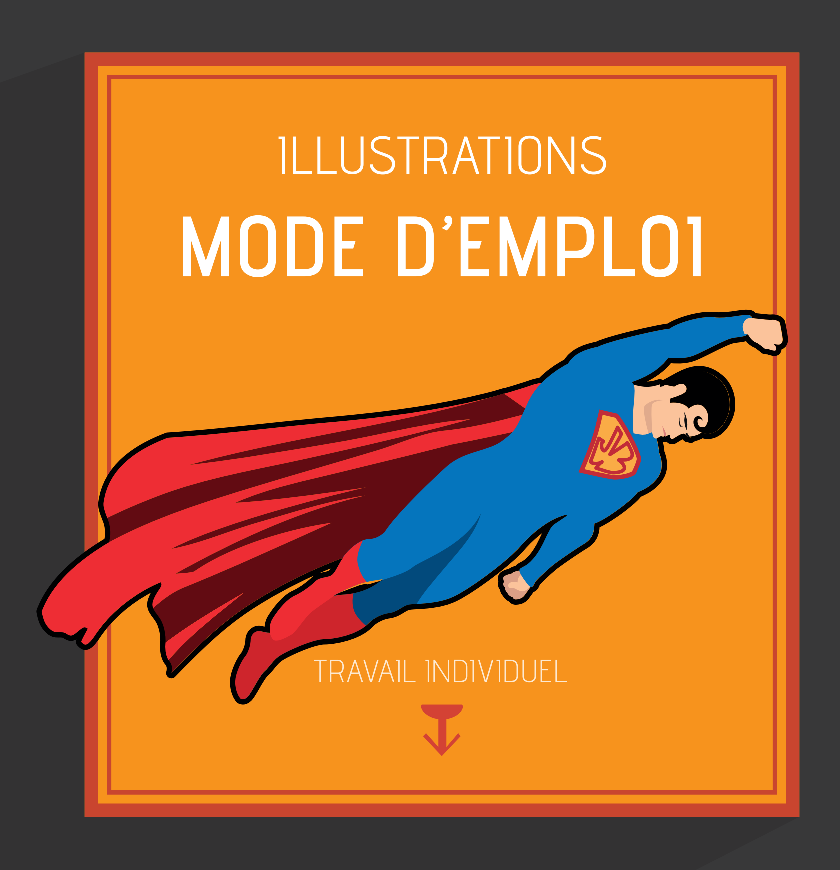


CREAS
COMMUNICATION VISUELLE
PARTIE 1 :: VECTORIEL
CONSIGNES
ESP






ILLUSTRATIONS
MODE D’EMPLOI
TRAVAIL INDIVIDUEL



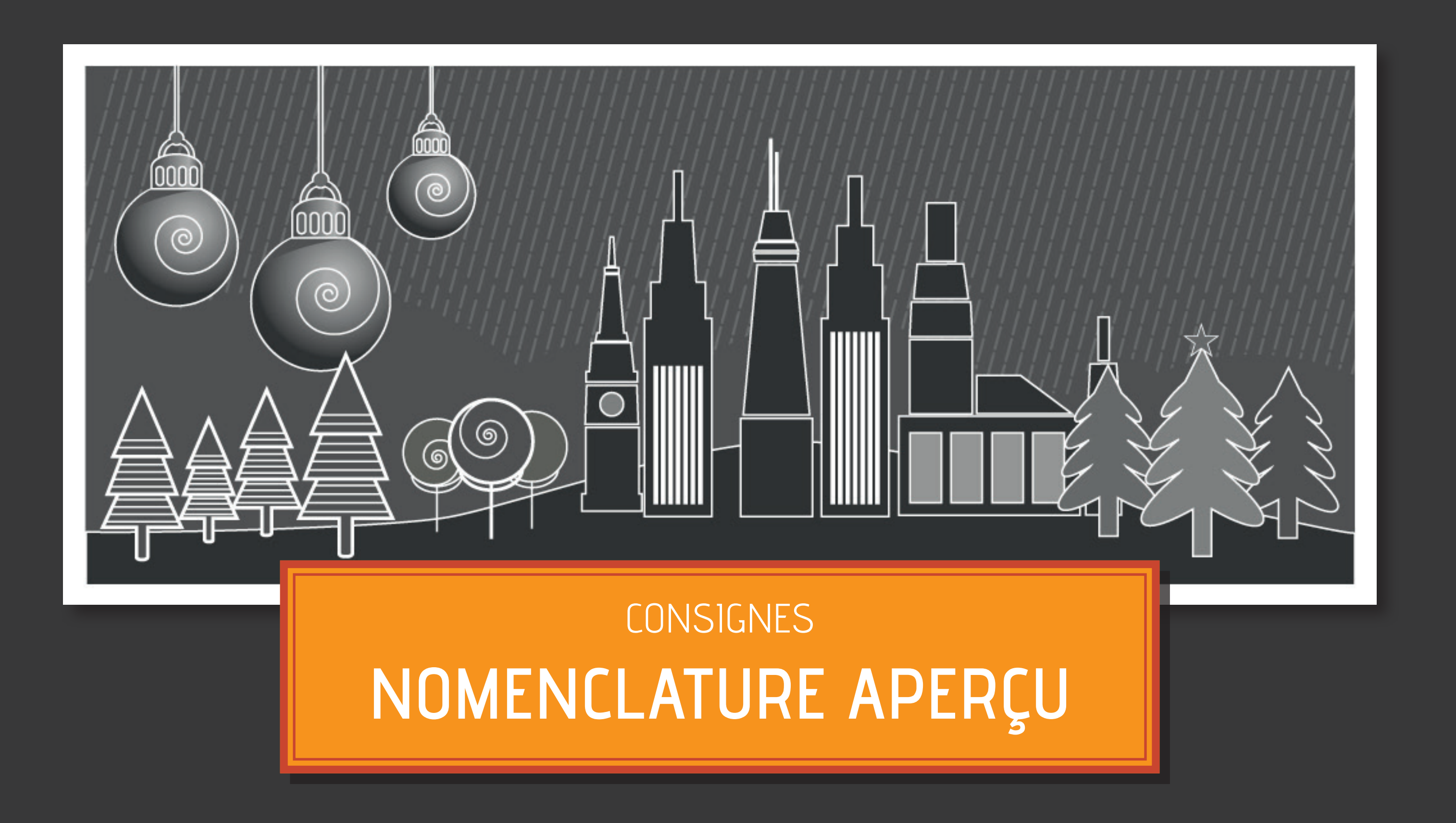
CONSIGNES

NOMENCLATURE DOSSIER

BAC3-CREA-NOMprenom-heros

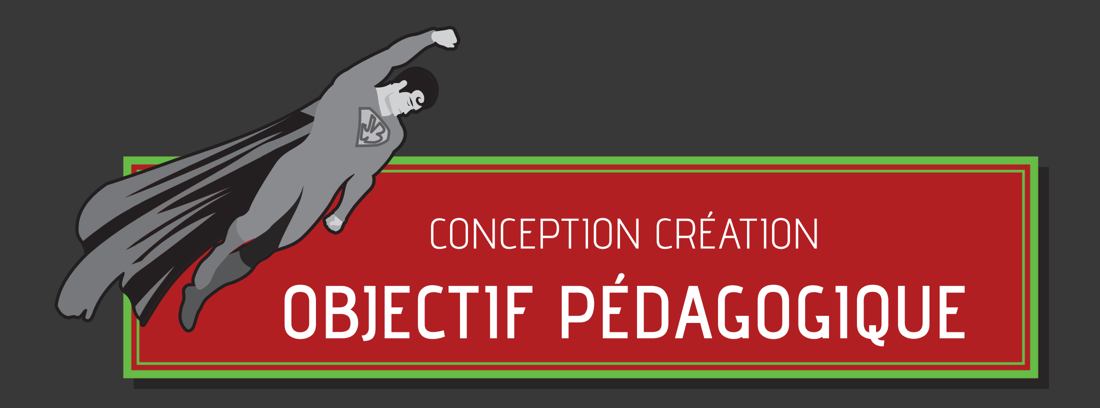
Vous êtes libre de choisir les dimensions finales de vos créations.
Vous placerez dans un dossier vos différents documents Illustrator :

l'illustration «Super Héros»
l'illustration «Mode»
la recherche 3D «Super Héros»



BAC3-heros-NOMprenom.jpg

800x418 pixels



L'exercice vous permettra d'approfondir vos **techniques Illustrator**, en particulier le travail sur les **dégradés** linéaires, radiaux, les filets de dégradés, les déformations de formes et de dégradés linéaires, appliqués aux formes ou aux masques de forme.

Vous pourrez également explorer les techniques de création de textures vectorielles et vous travaillerez les contours pour créer un style.

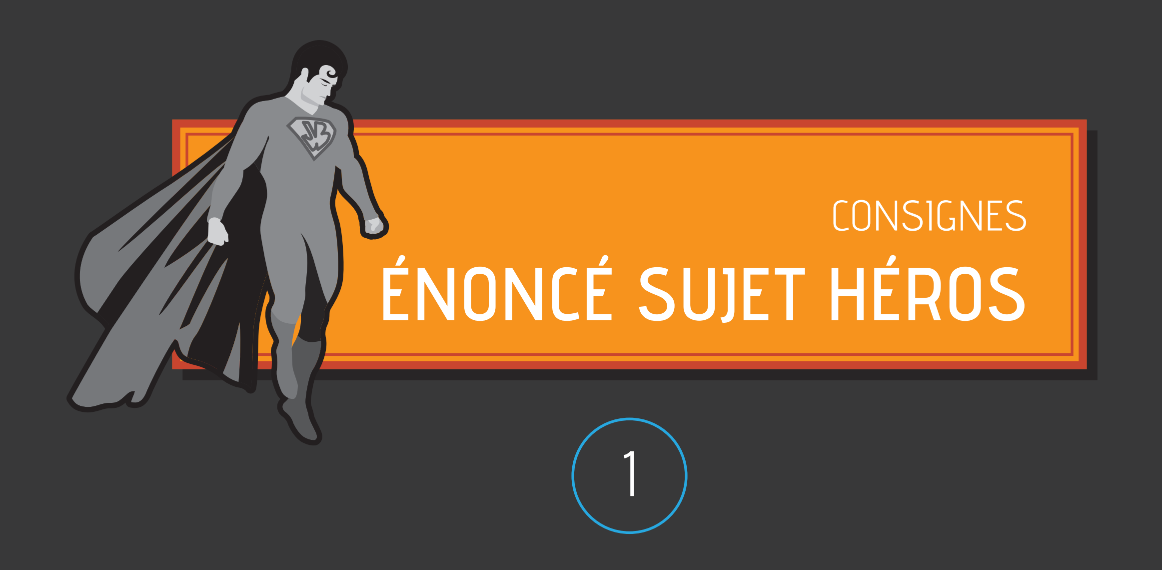
Vous mettrez vos illustrations au service d'un ou plusieurs produits.



1 seule proposition demandée pour chaque illustration
qui sera mise en situation avec une signature ou une accroche.

Vous devez faire valider vos croquis préparatoires,
ainsi que vos choix de poses et de textes...

L'ajout d'une signature et d'une accroche sont là pour vérifier
vos compétences de DA et CR. Tous les exercices cherchent à
améliorer vos talents créatifs, pas uniquement techniques...



Vous pouvez choisir un super héros existant
ou en inventer un, faire une version féminine d'un héros existant…
Dans Illustrator, vous utiliserez obligatoirement
certaines techniques comme les Filets de dégradé, l'effet griffonnage,
les contours progressifs, les modes de fusion, les masques…





CONSIGNES

RECOMMANDATIONS

Commencez par définir un concept avant de réaliser votre illustration. Une fois le héros et le concept définis, faites des croquis de plusieurs déclinaisons et idées. Ne mettez au propre que la version finale.

Intégrez dans votre équation créative, la maitrise technique qui est la vôtre. Ne cherchez pas à obtenir un résultat visuel au-delà de vos compétences actuelles. Simple n'est pas forcément mauvais.



INSPIRATION SUPER HÉROS

SUPERMAN

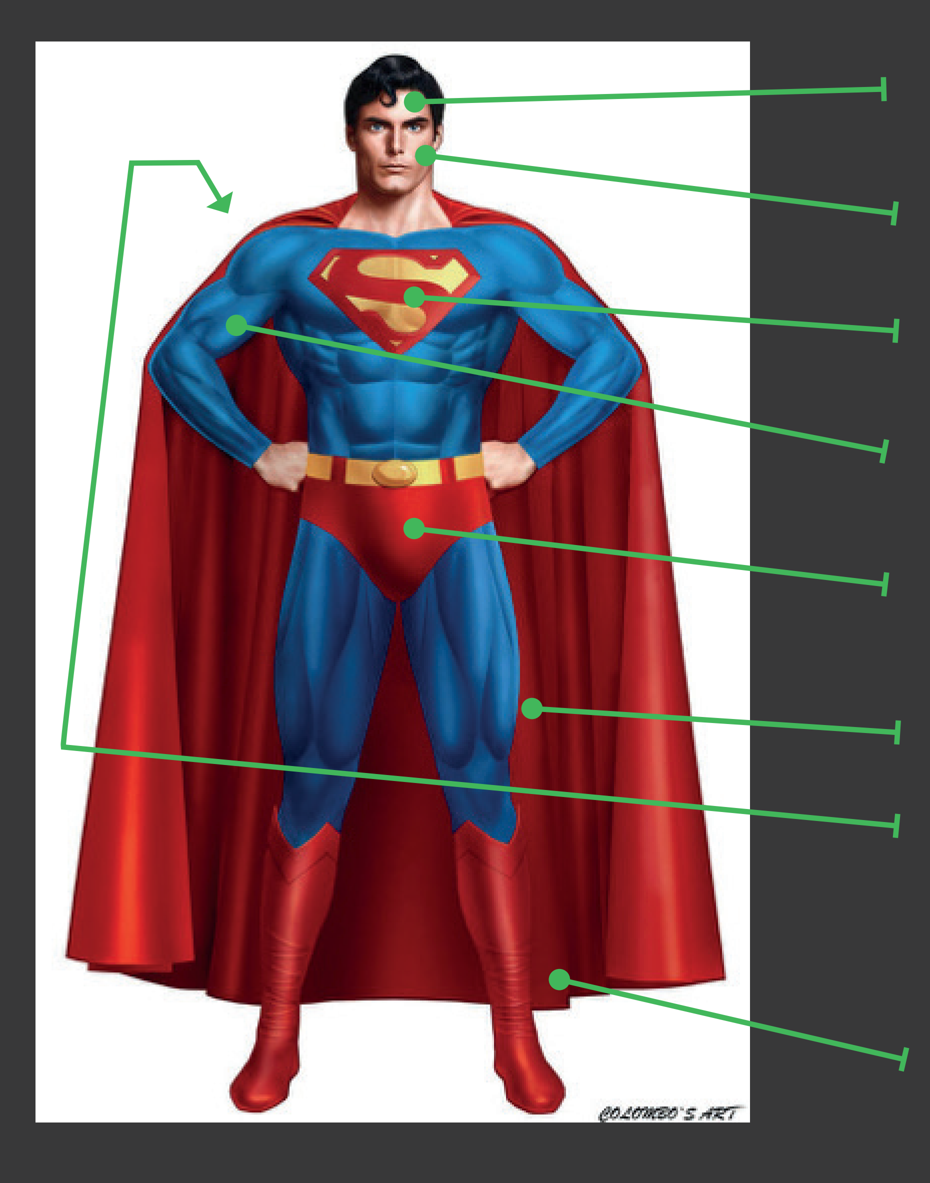
Il doit y avoir une adéquation entre votre concept et le choix de votre héros, existant ou inventé. Pour cela vous devez identifier quelles sont les caractéristiques intéressantes à faire ressortir de votre héros par rapport aux caractéristiques de votre produit.





INSPIRATION SUPER HÉROS

SUPERMAN



sa mèche

son regard qui perce tout...

le logo «S»

sa force

il a un slip rouge.

contraste entre le rouge et le bleu

Clark Kent

il vole, il vole vite, il vole très vite

sa cape, ses bottes

L'IMPORTANT CHEZ LE HÉROS

LE COSTUME

La couleur de son costume ?
Si vous faites une représentation détaillée, pas trop,
si vous faites une représentation schématique, oui.









FASHION WEEK

À MÊME LA PEAU

L'identité secrète qui l'oblige à faire un striptease régulier.



MENSURATIONS ÉVOCATRICES

SUPER PROPORTIONS

L'exagération visuelle permet de mettre en valeur des qualités physiques.
Représenter peut aussi vouloir dire caricaturer.







OISEAU VOLE

SUPER RÉSISTANCE À L'AIR

Il vole poing au vent… et résiste à tout, sauf au ridicule.

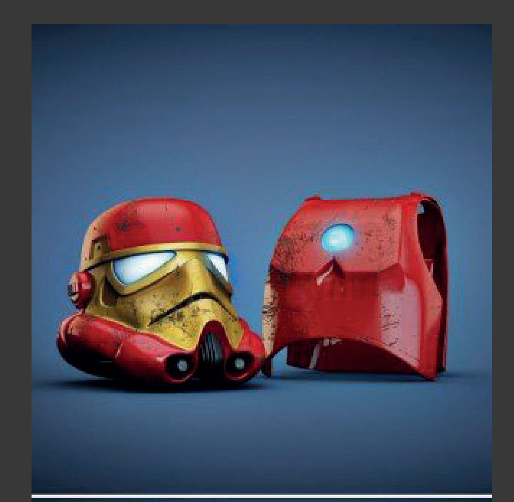


À CHACUN SA VISION

INTERPRÉTATIONS

Différentes visions illustratives d'un même héros... qui mettent en valeur certaines qualités du personnage.









CONSIGNES

LES VISUELS



Certains visuels sont fournis. Vous pouvez
les utiliser comme inspiration ou éléments de
création, ou utiliser vos propres sources.
Ils sont inclus dans le dossier à télécharger sur le site.
Ils sont dans des résolutions supérieures
à celles affichées sur le document.

À CHACUN SA VISION

INTERPRÉTATIONS

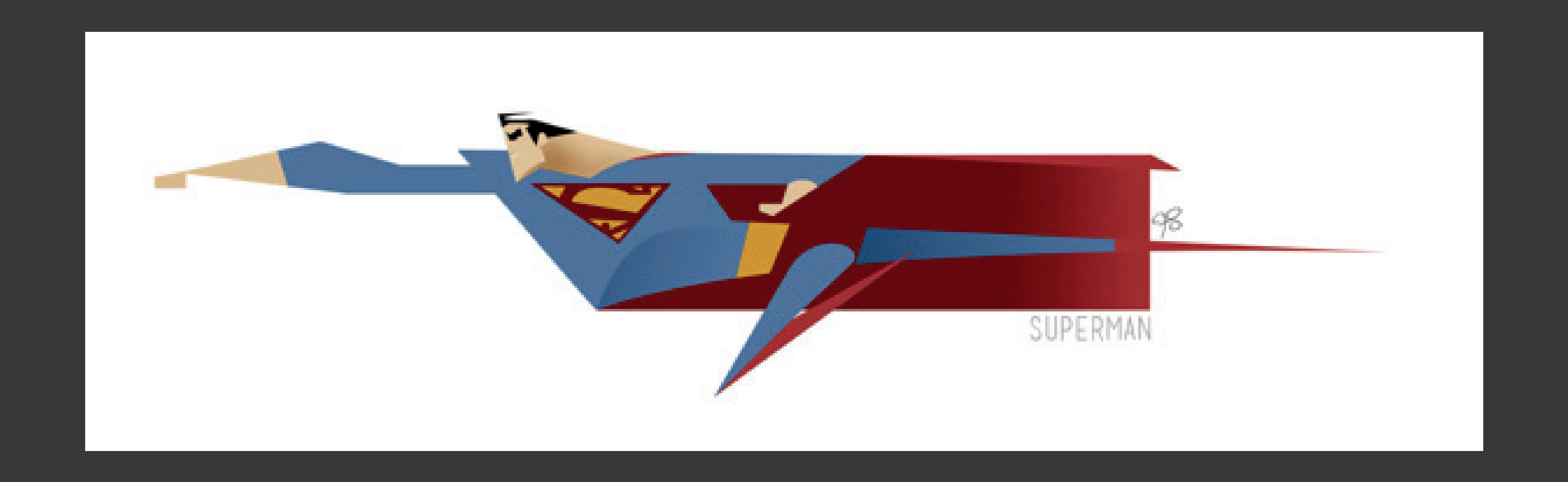
THE ALIEN

MAN OF STEEL



À CHACUN SA VISION

INTERPRÉTATIONS





À CHACUN SON HÉROS

CONFRONTER







LA FACE CACHÉE DE LA LUNE

SUPER SOMBRE

Accompagner son illustration d'éléments révélateurs et donnant du sens au concept. Détourner un style daté...



BATMAN FOREVER

GÉRER LE «FLAT DESIGN»

Une illustration n'a pas toujours besoin d'être une représentation fidèle de la réalité. Elle peut être simplifiée et véhiculer plus facilement les symboles...



DÉCLINER À DROITE

CARACTÈRE IMMANENT

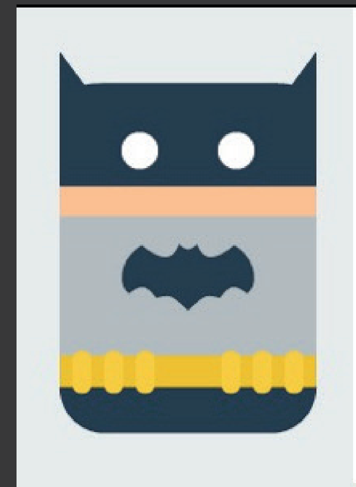
DARK KNIGHT

www.rockopy.com
3DS max / Mentalray / Photoshop



DÉCLINER À GAUCHE

CARACTÈRE IMMANENT



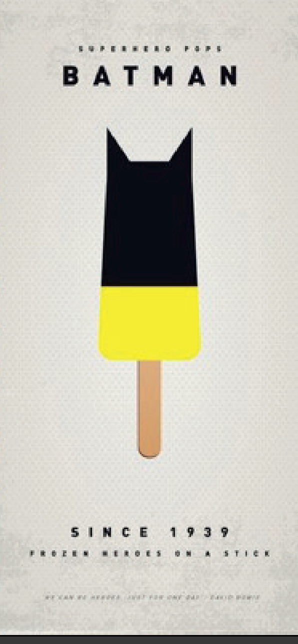














LE BLANC & NOIR

CONTRASTES

DARK KNIGHT

THE ORPHAN



LE BLANC & NOIR

CONTRASTES

SENTINEL & SPACEWAYS

RAGING MONSTER

WATCHMAKER



LE BLANC & NOIR

CONTRASTES

THE ALIEN

MAN OF STEEL



LE BLANC & NOIR

CONTRASTES



LE BLANC & NOIR

CONTRASTES

SENTINEL LIBERTY

GOD THUNDER



AUTRES HÉROS

AUTRES VISUELS





AUTRES VISUELS



AUTRES VISUELS



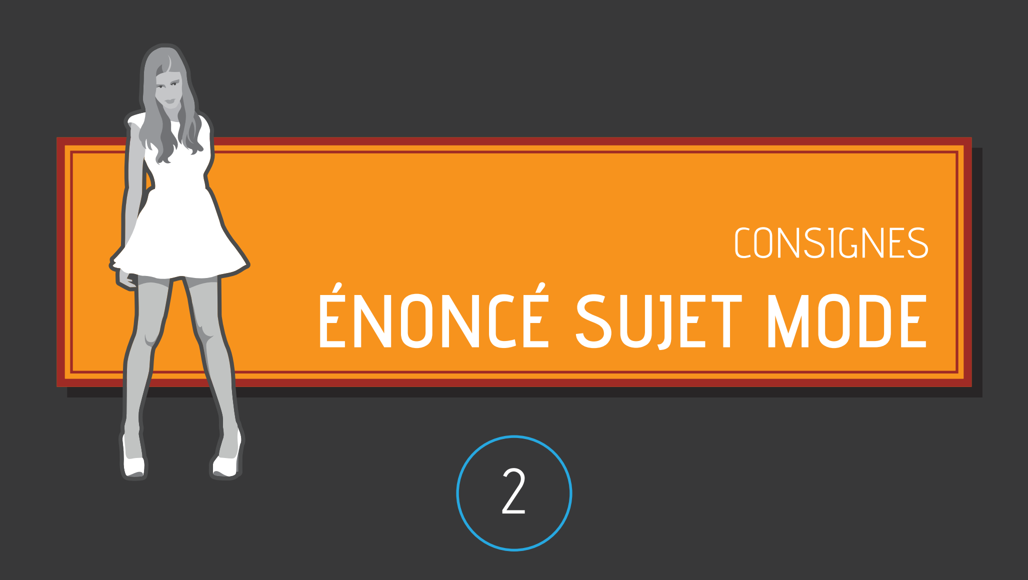
AUTRES VISUELS



AUTRES HÉROS

AUTRES VISUELS





Vous réaliserez une illustration «mode» de type magazine féminin en choisissant un style graphique adapté à votre concept.

Dans Illustrator, vous serez libre d'utiliser les techniques que vous voudrez. Vous pourrez aussi transformer une image dans Photoshop avant de l'utiliser comme modèle dans Illustrator.





En matière d'illustration de mode, vous devrez respecter les codes qui appartiennent à ce domaine particulier. Si les visuels fournis en exemple ne sont pas suffisants, pensez à regarder les magazines féminins.

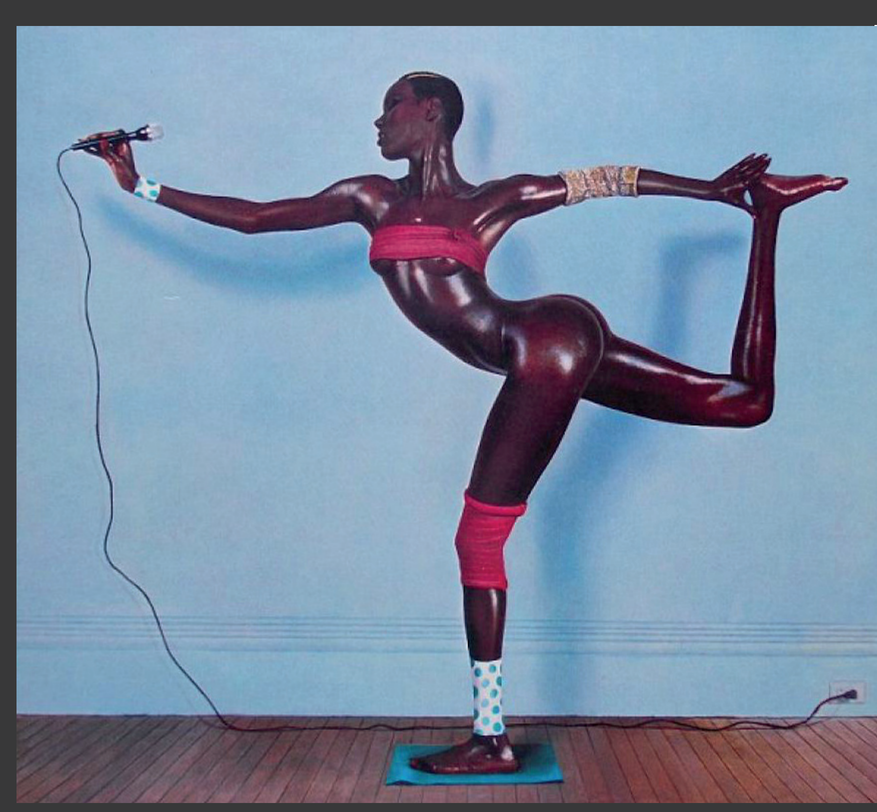
Inspirez-vous de ce qui existe et mettez-le au profit de votre concept.



INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

Selon votre concept produit, quelle référence visuelle «mode» utiliser ?






INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ



Quelles sont les caractéristiques à placer dans votre illustration «mode» pour que cela parle instantanément à celui, ou celle, qui la regarde ?

Quelles sont les caractèristiques à faire ressortir ? De longues jambes, des filles fines, des talons hauts, une cambrure, une tenue sexy...
Quels sont les canons de l'univers de la mode ?
Quelles proportions du corps ? Quelles couleurs ? Quels ambiance et univers ? (décor, effet de fond...) Quel traitement graphique ?

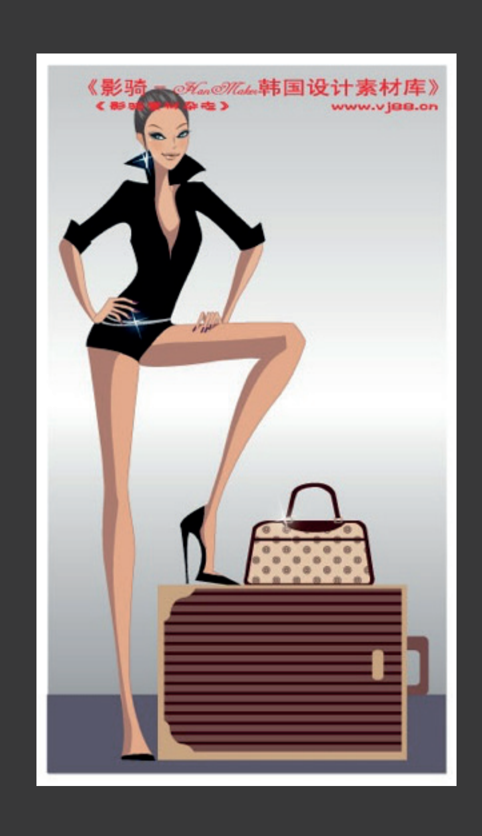
Que doit mettre en avant une telle illustration ?



INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

De longues jambes, un long cou, un petit cul…





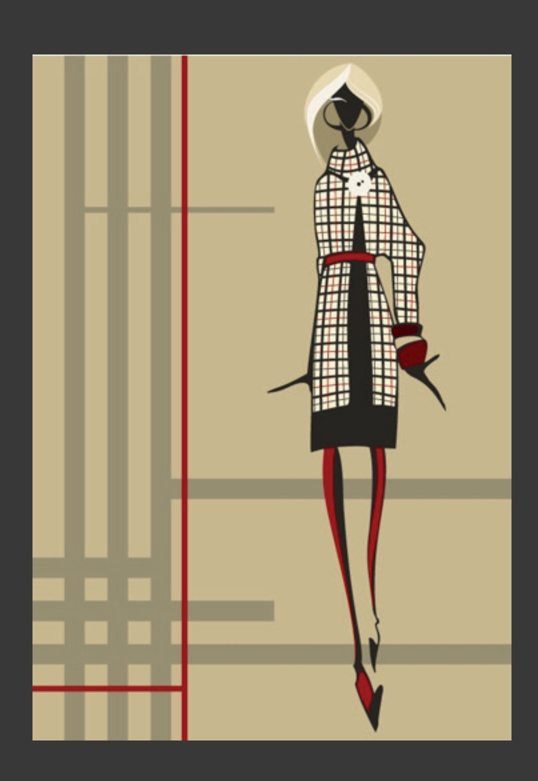


INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

Créer un mouvement même si l'ambiance colorée est morose...







INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

Que faire d'une photographie comme base de l'illustration ?





INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

Que faire d’une photographie comme base de l’illustration ?



INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ

Que faire d'une photographie comme base de l'illustration ?



CONSIGNES

LES VISUELS



Certains visuels sont fournis. Vous pouvez les utiliser comme inspiration
ou éléments de création, ou utiliser vos propres sources.
Ils sont inclus dans le dossier à télécharger sur le site.
Ils sont dans des résolutions supérieures à celles affichées sur le document.

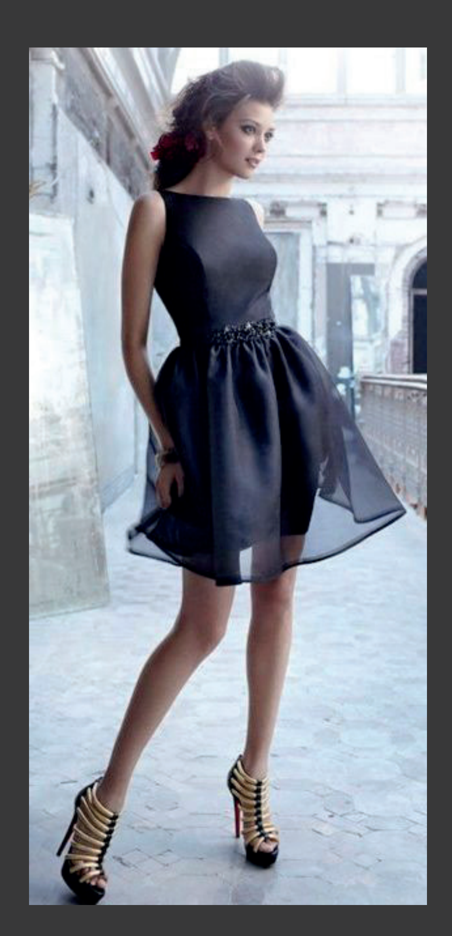
INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ



INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ









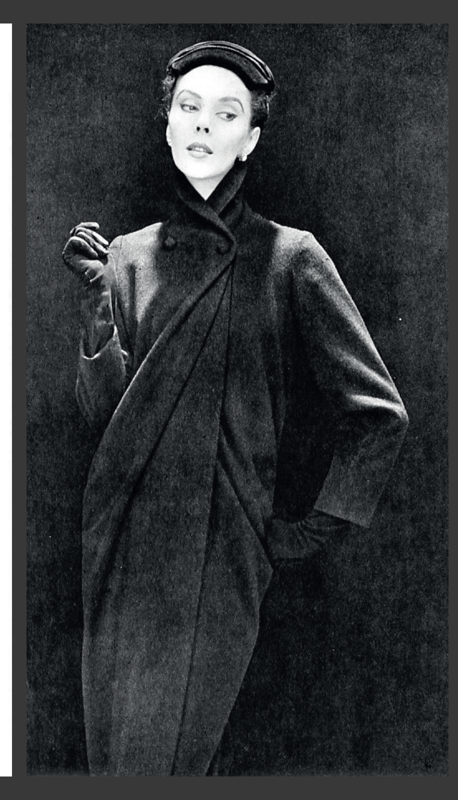


INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ





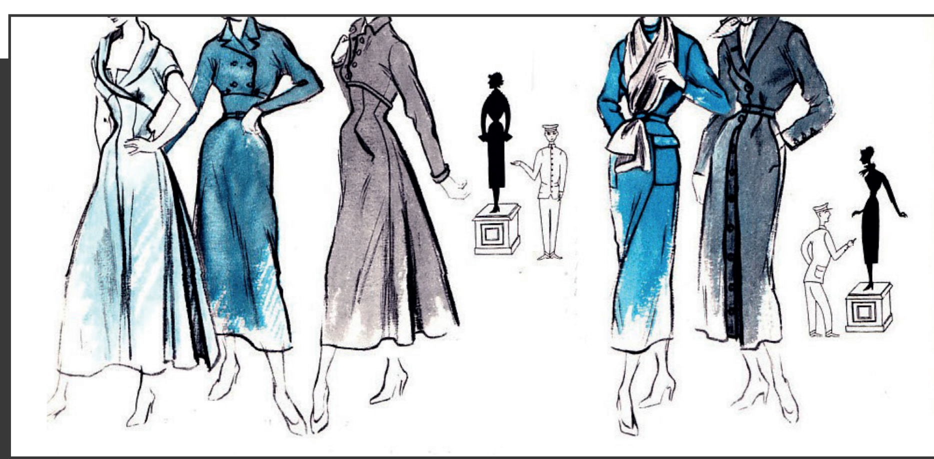




INSPIRATION FASHION

MODE ET RÉALITÉ



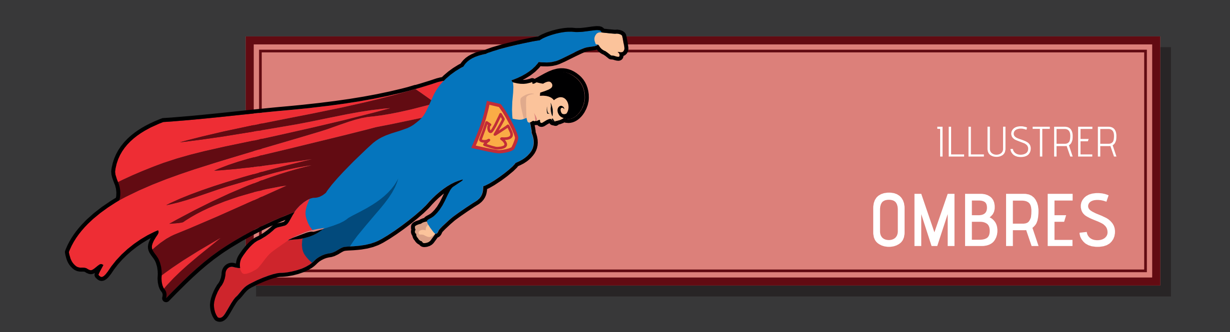


ILLUSTRER C'ET FAIRE UN CHOIX

METTRE EN VALEUR



Pour faciliter la réalisation des travaux demandés, il peut être bon d'avoir en tête quelques principes salvateurs.

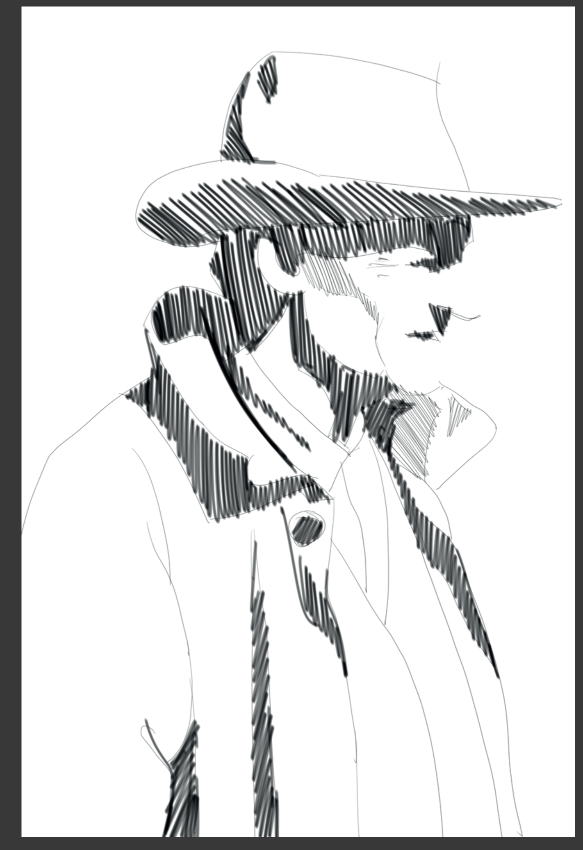


ILLUSTRER

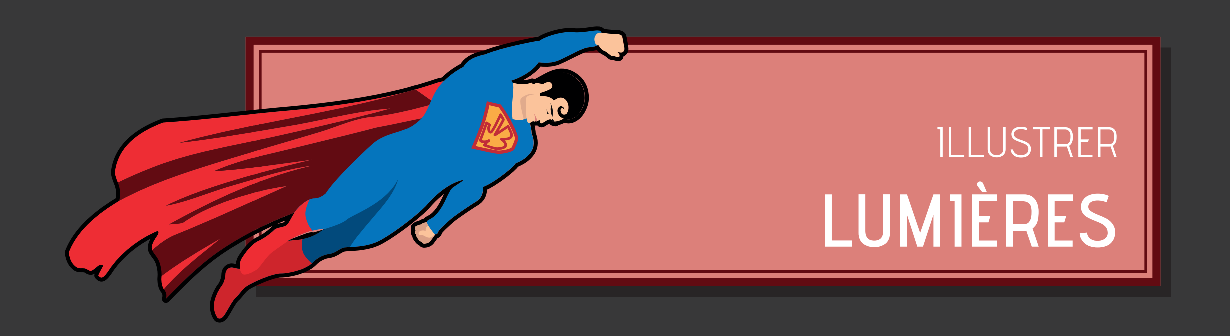
OMBRES

Les ombres créent le contraste et les volumes.







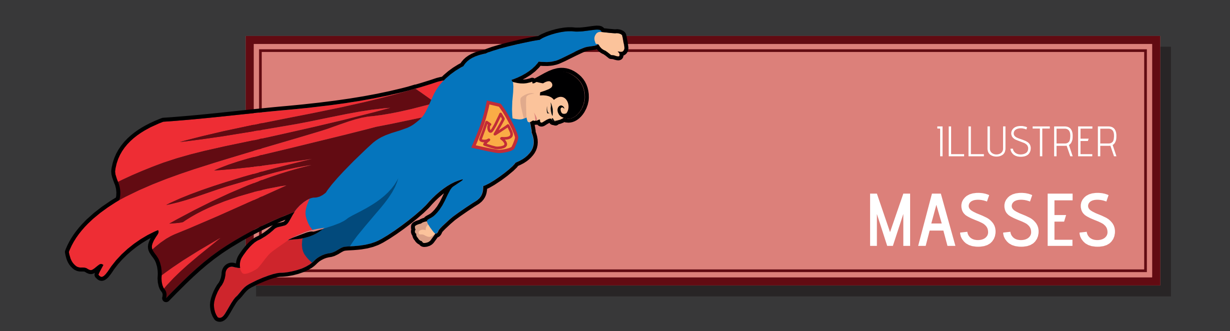


Les zones claires accrochent l'œil et créent la lumière.



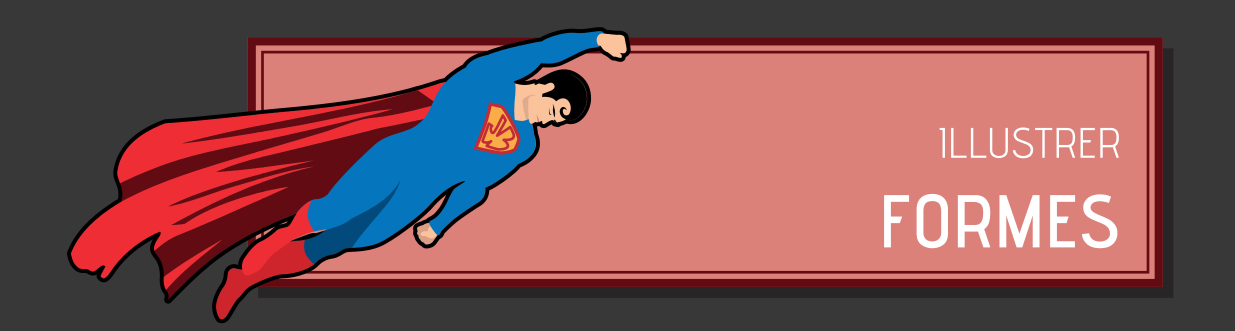






Un «à plat» coloré attire plus le regard qu'un trait fin....



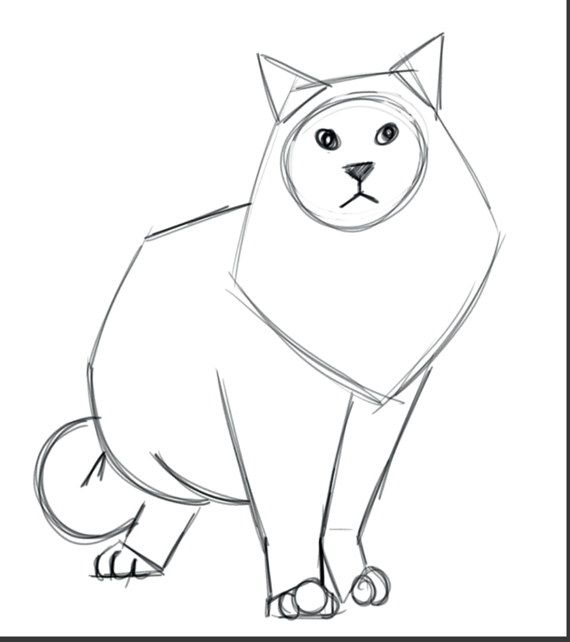


ILLUSTRER

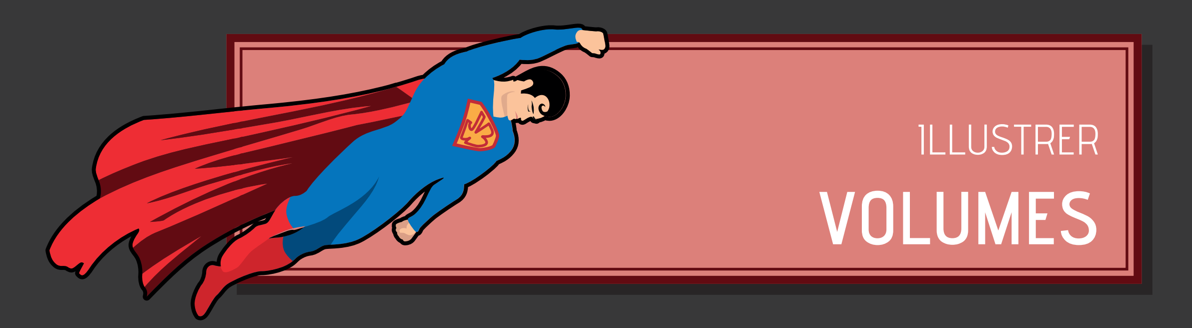
FORMES

Toute illustration est la somme de formes simples.





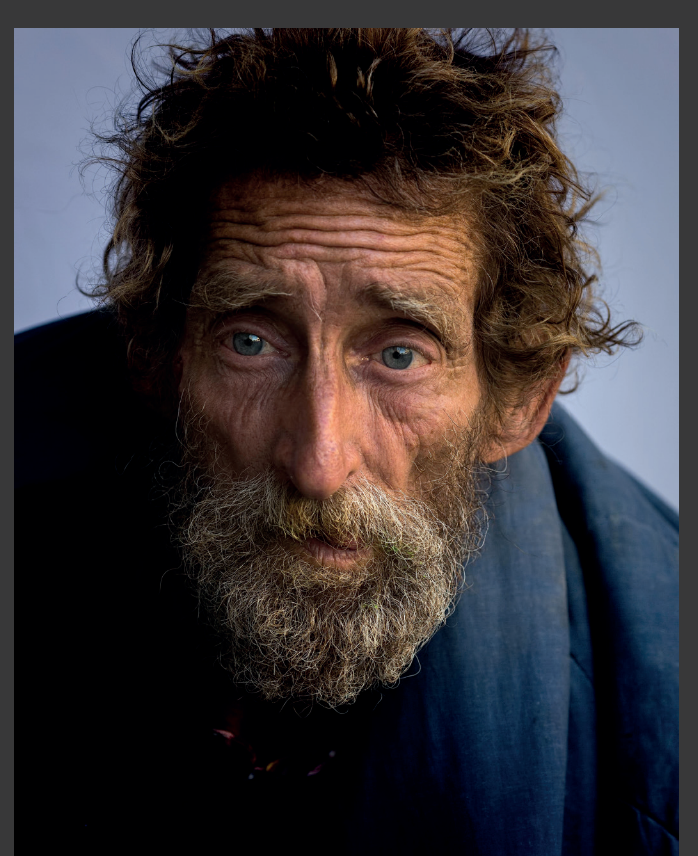


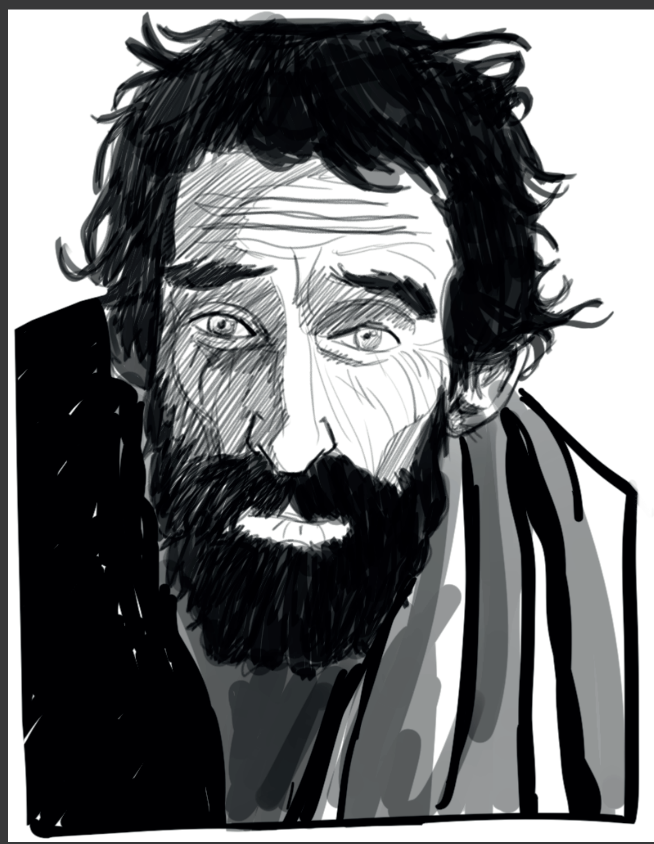


ILLUSTRER

VOLUMES

Les zones noires captent l'attention et mettent en valeur les zones claires..







EXERCICES PRÉPARATOIRES

LES ÉNONCÉS



Pour parvenir à réaliser les consignes au mieux, plusieurs exercices sont prévus pour vous amener à la maitrise des outils graphiques utiles dans Illustrator.



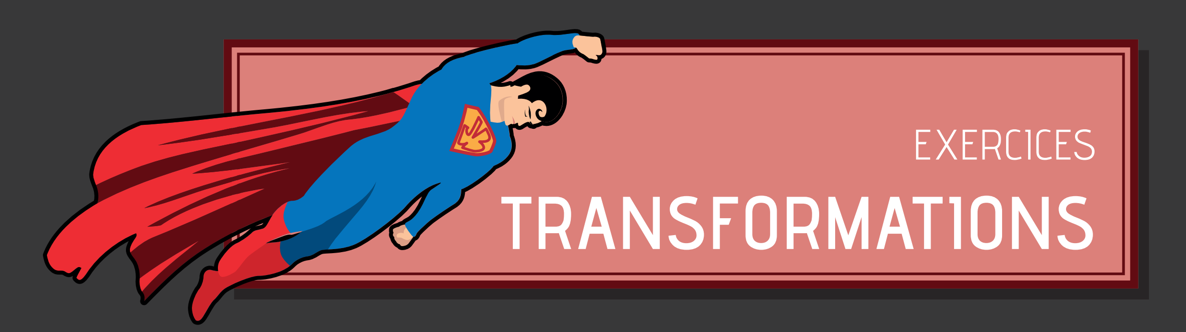
EXERCICES SÉRIE 1

LES PRINCIPES

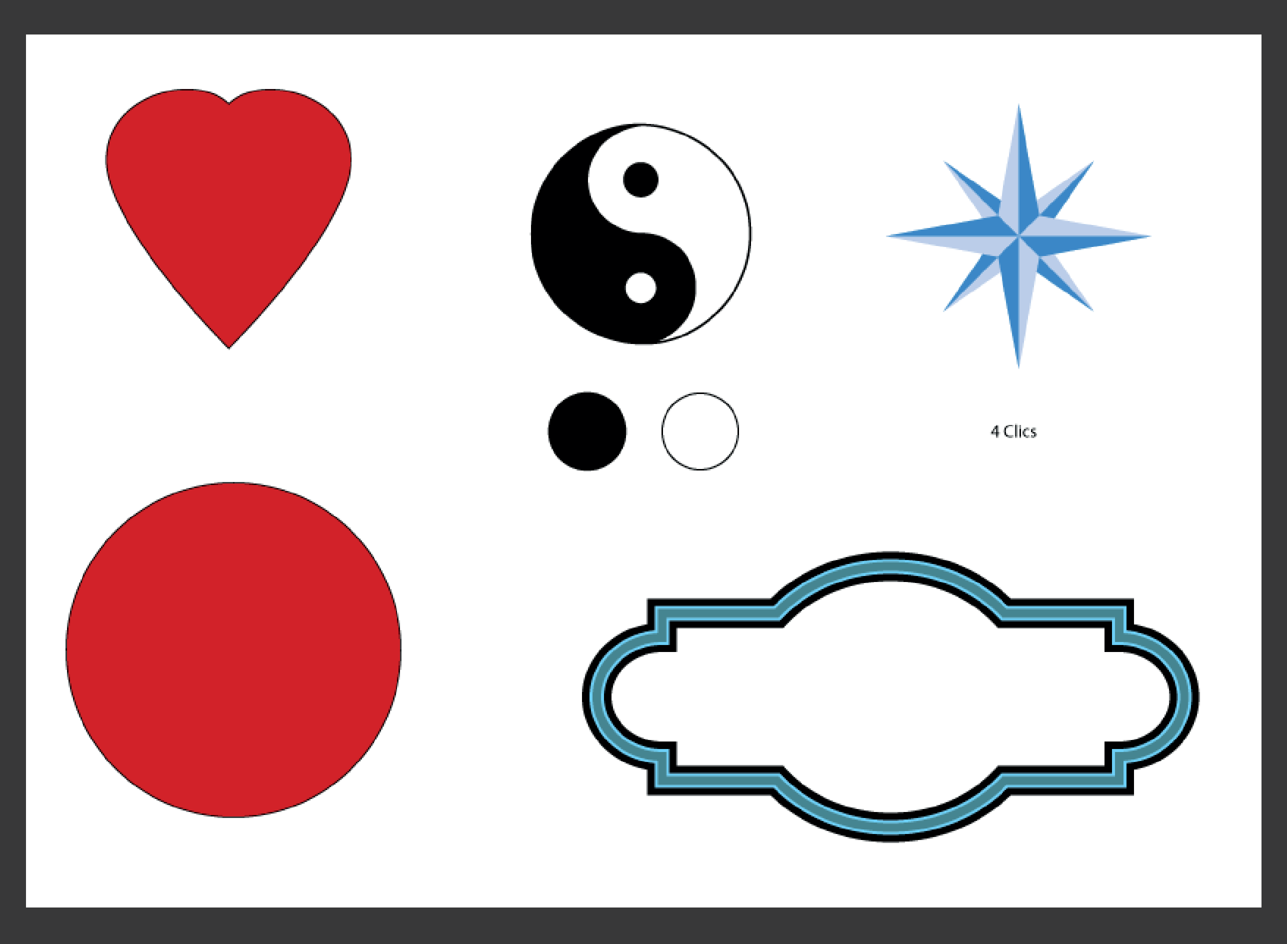


Partie réservée aux révisions et à la mise à niveau. Travail sur les Pathfinders, les outils de transformation, les motifs et les méthodes de création de repères.

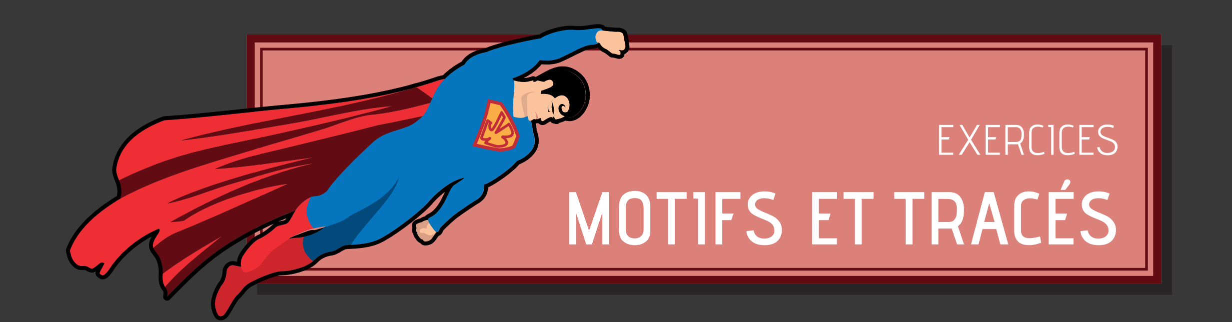




Exercice de rapidité pour appliquer au mieux les outils de transformation.

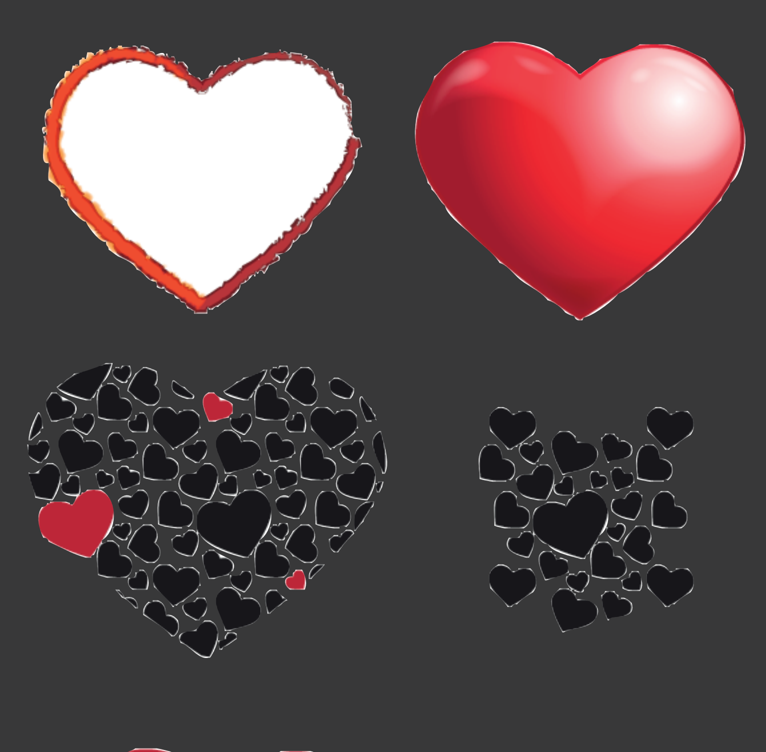






EXERCICES

MOTIFS ET TRACÉS







Exercice créer des motifs,
travailler les attributs des contours,
et créer du volume en jouant
avec les dégradés.

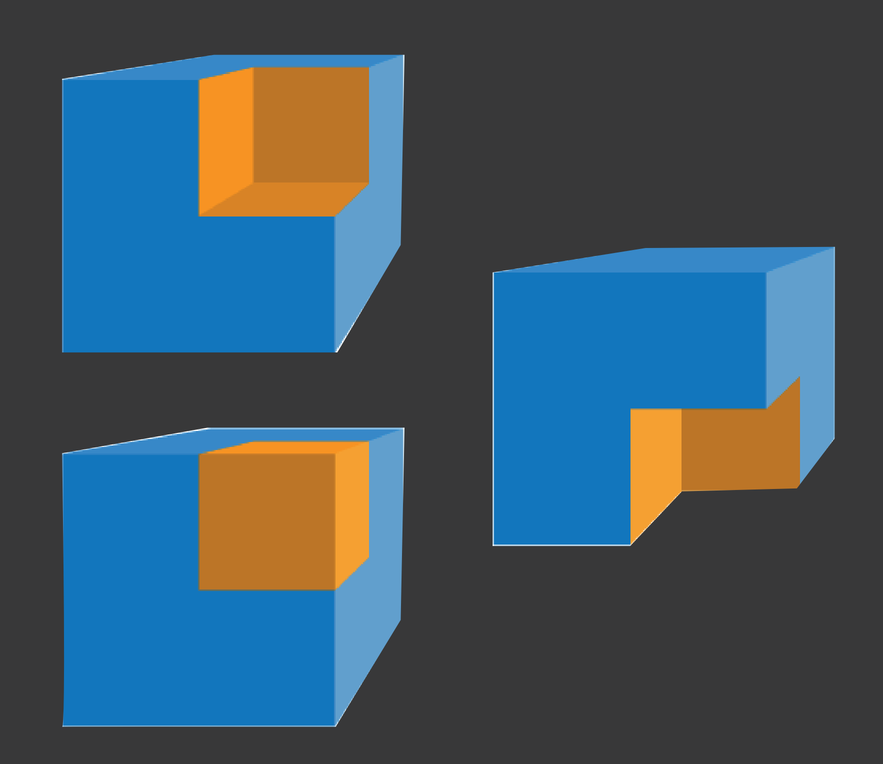




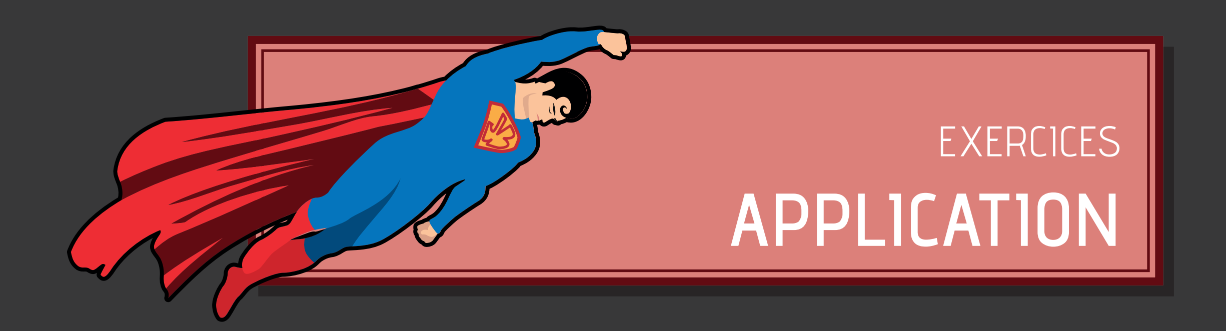
EXERCICES

GÉRER LES REPÈRES

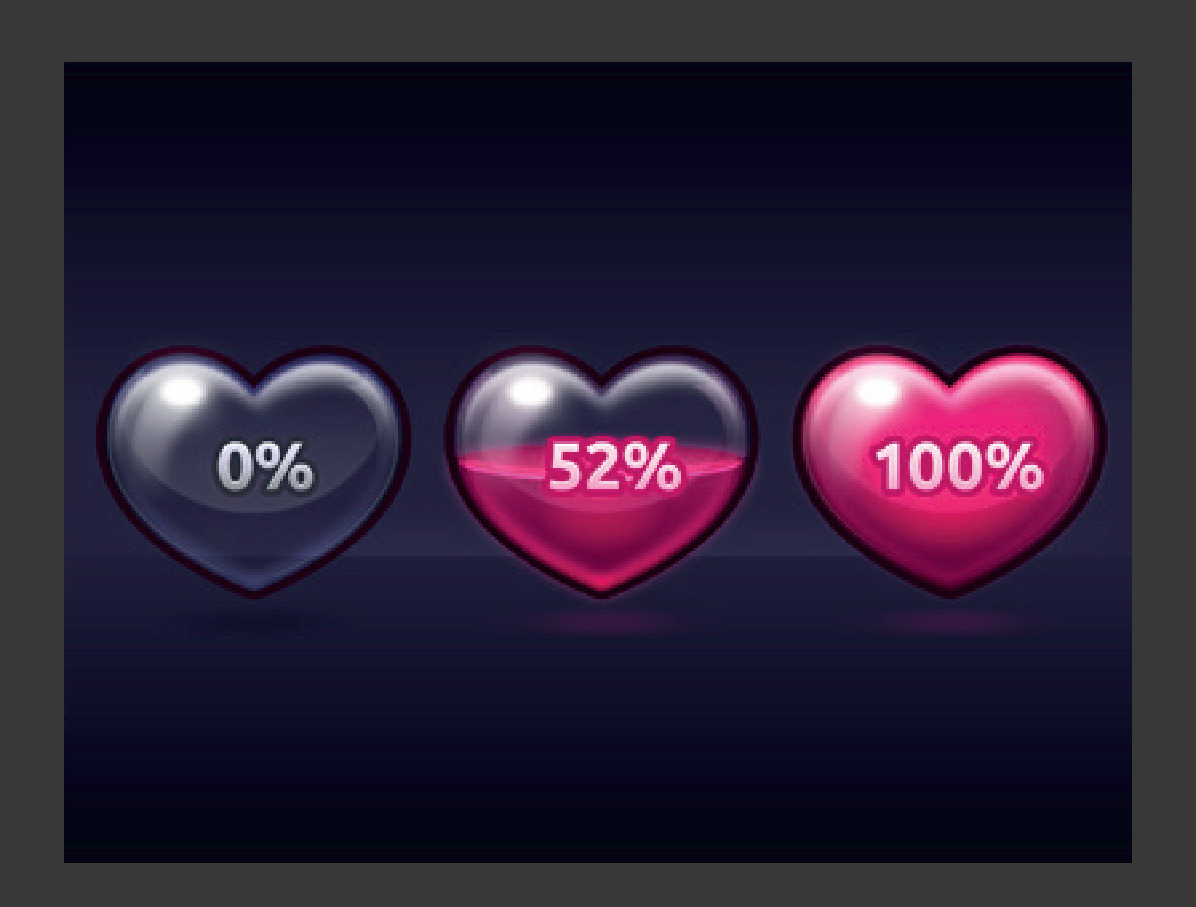
Créer des repères pour s'aider à créer une perspective avec un point de fuite.







Un exercice pour décliner et aller plus loin.







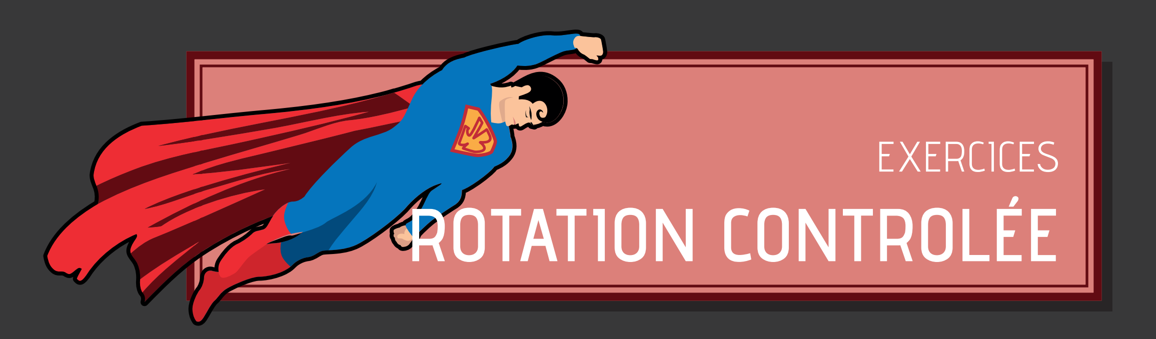


EXERCICES SÉRIE 2

APPROFONDIR

Les outils de transformation permettent de créer rapidement des formes complexes.
Les options sur les styles de traits permettent de donner des effets efficaces à vos formes simples.

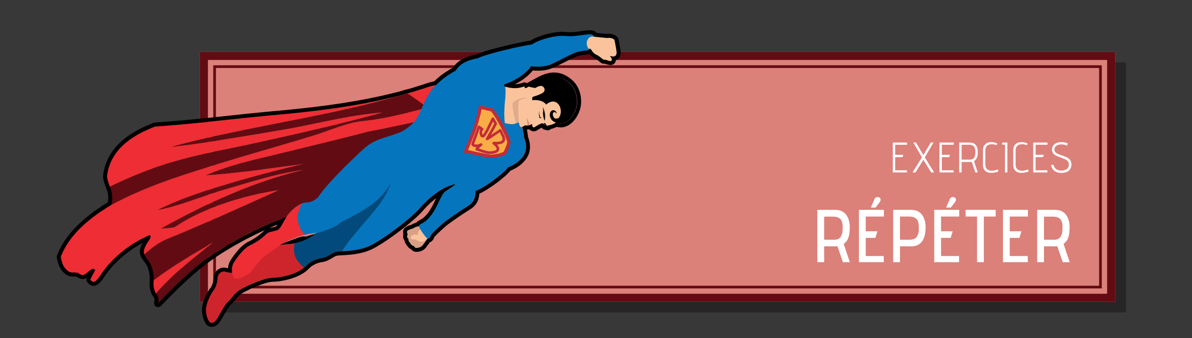




Travail de duplication intelligente.

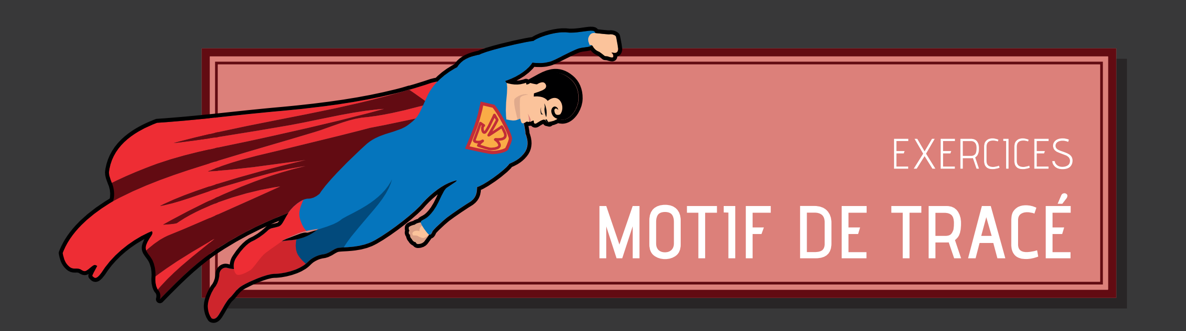






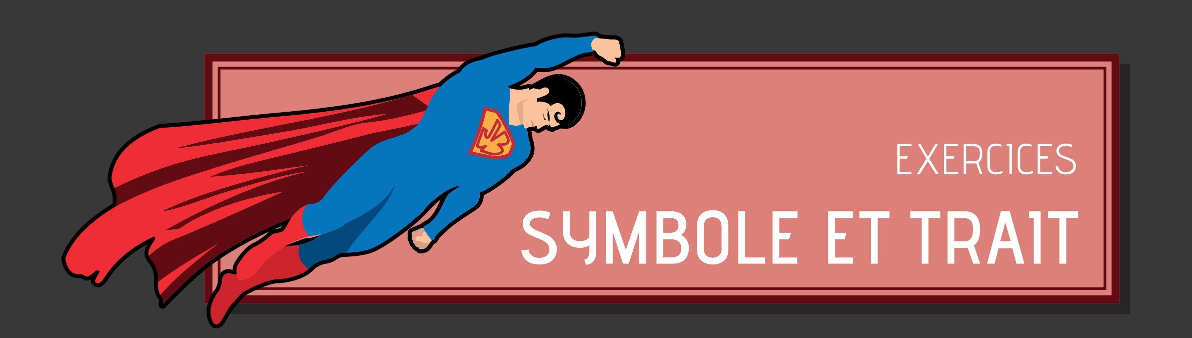
Travail de duplication intelligente.



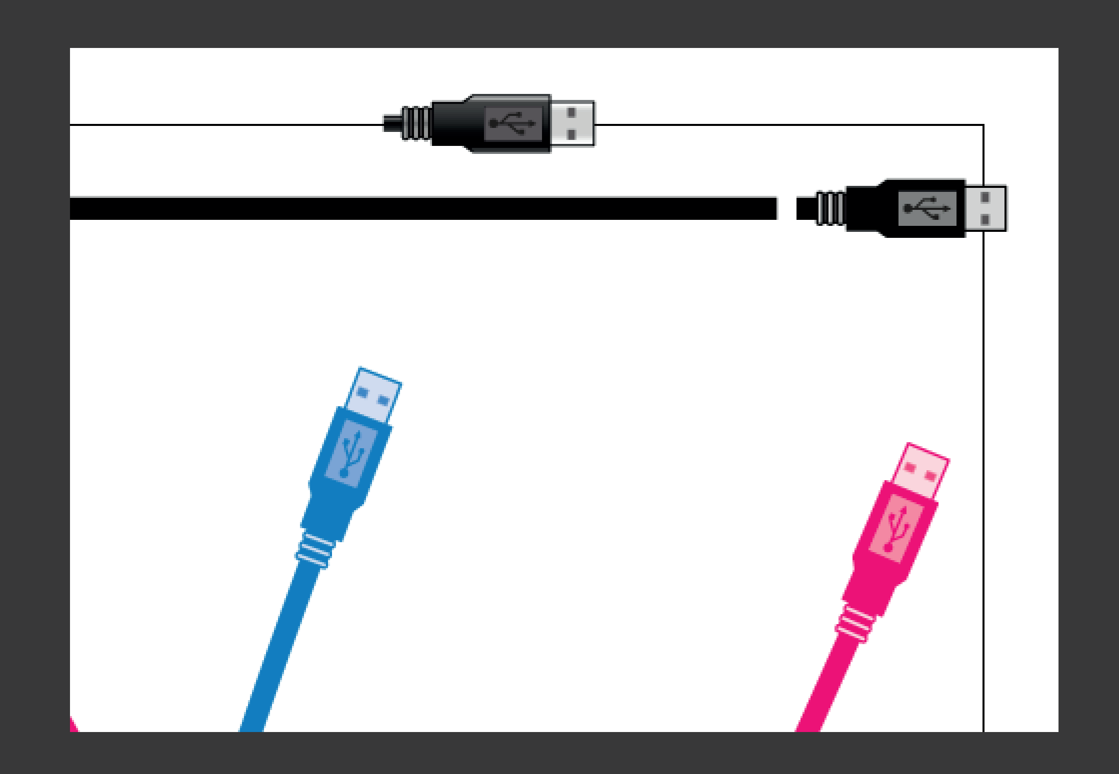


Styles de trait.





Styles de trait.







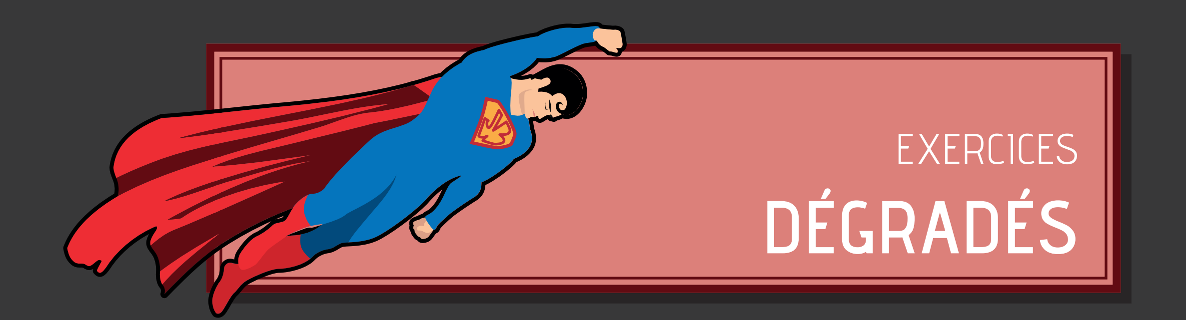
EXERCICES SÉRIE 3

LES VOLUMES VECTORIELS



Approfondissement de la gestion des dégradés. Création d'effets de lumière...

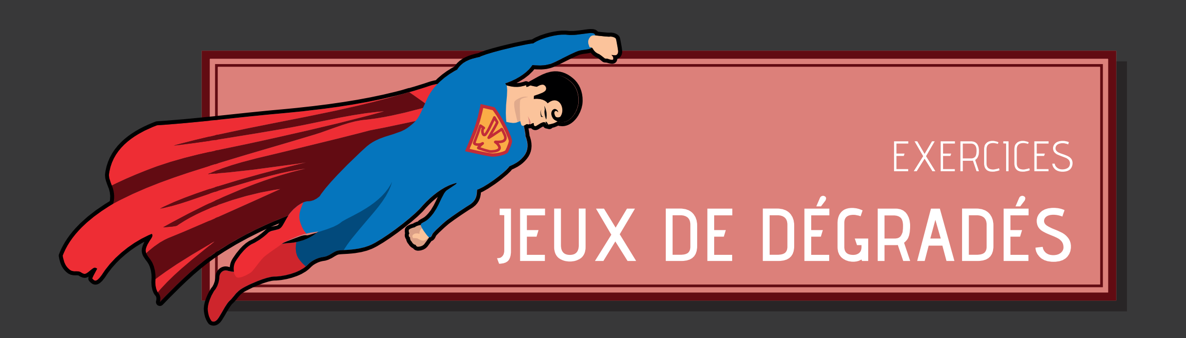




Donner du volume.







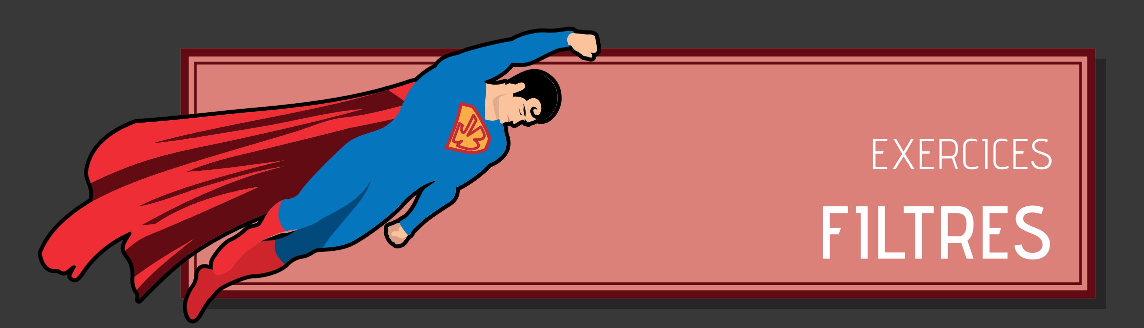
EXERCICES

JEUX DE DÉGRADÉS

Effet de lumière et de reflets.

900x354 pixels

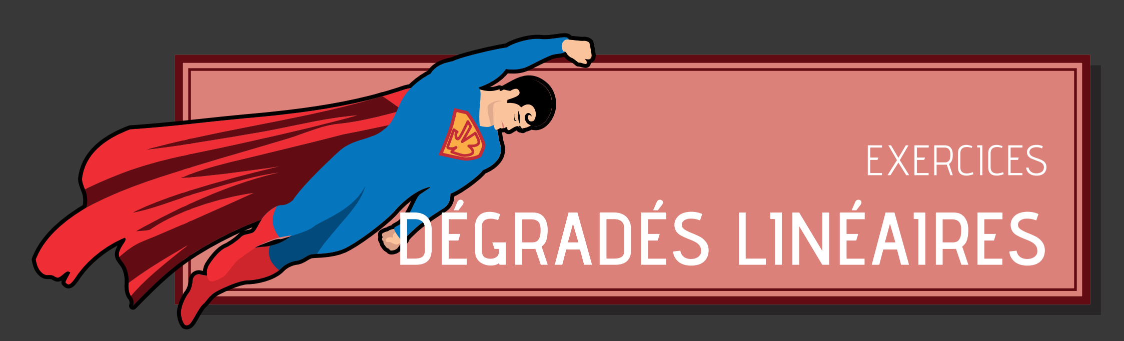




Filtre appliqué pour créer de la matière et effet de dégradés pour créer le volume.



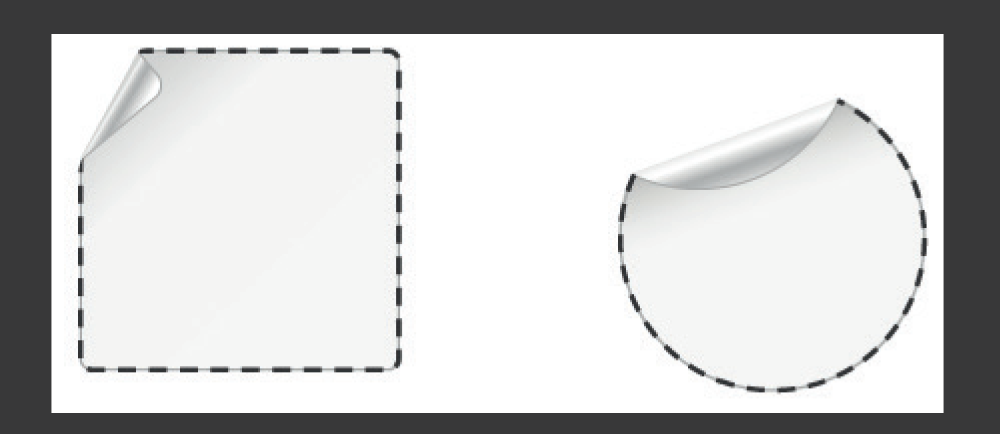


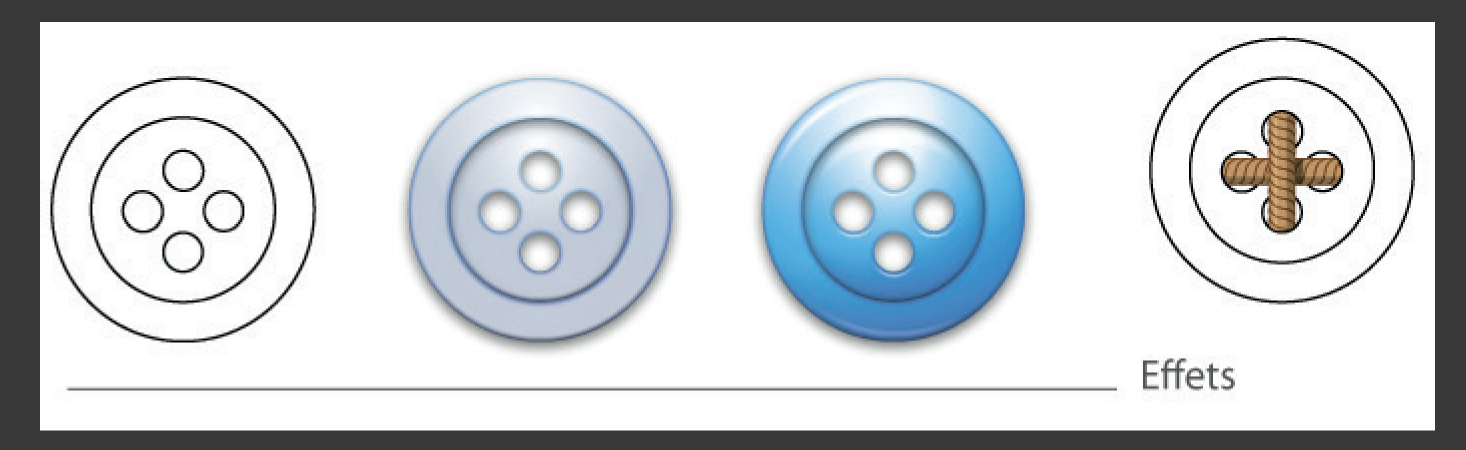


EXERCICES

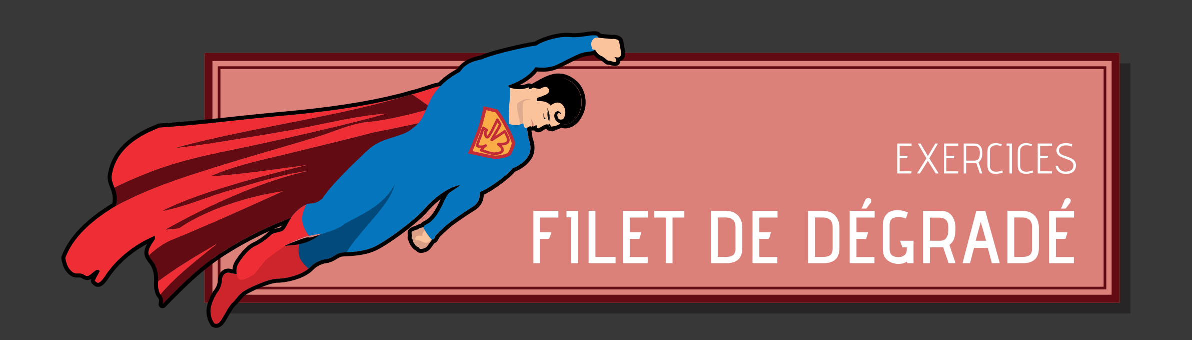
DÉGRADÉS LINÉAIRES

Déclinaison de dégradés pour donner du volume à un bouton et créer une pliure de papier.

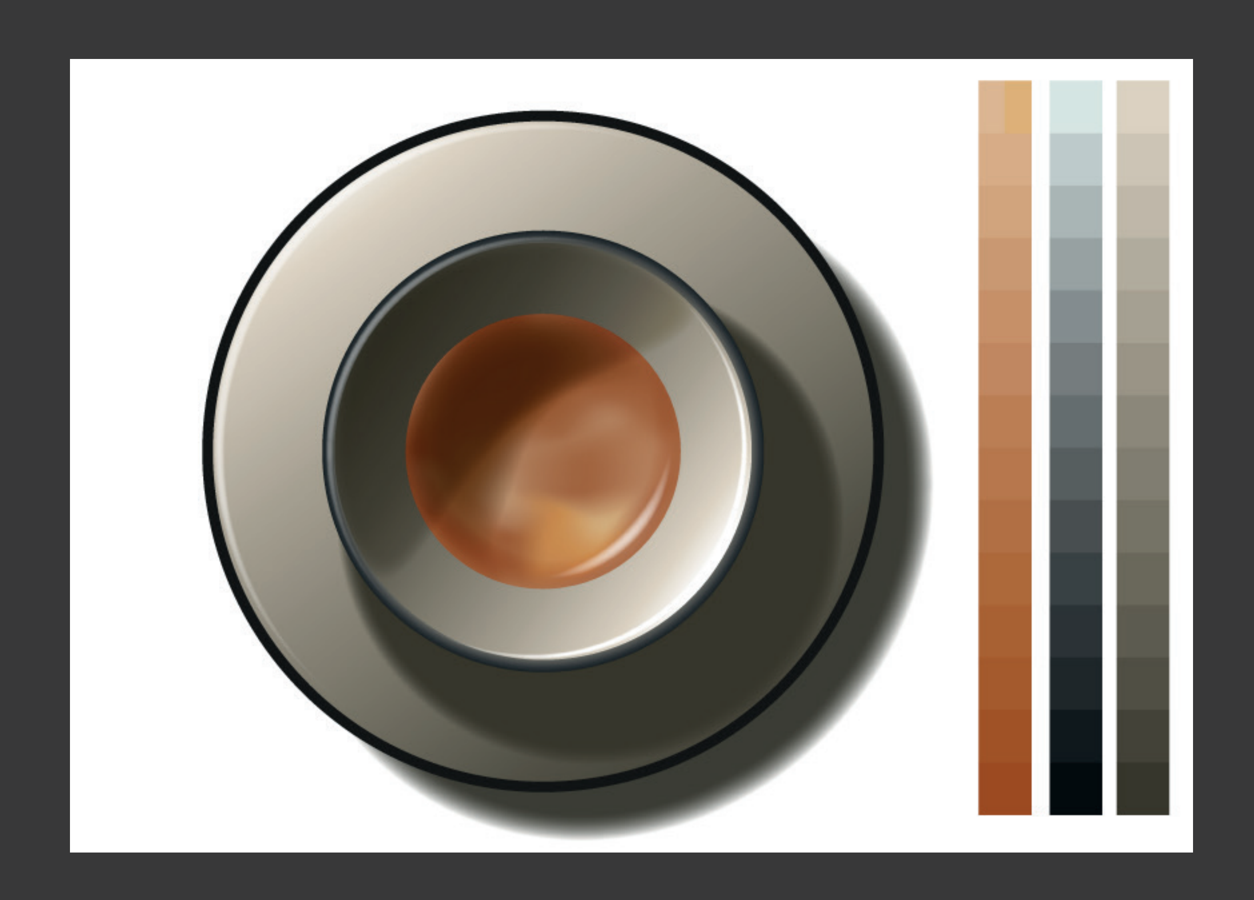








Un peu de lait dans votre thé, my dear ?







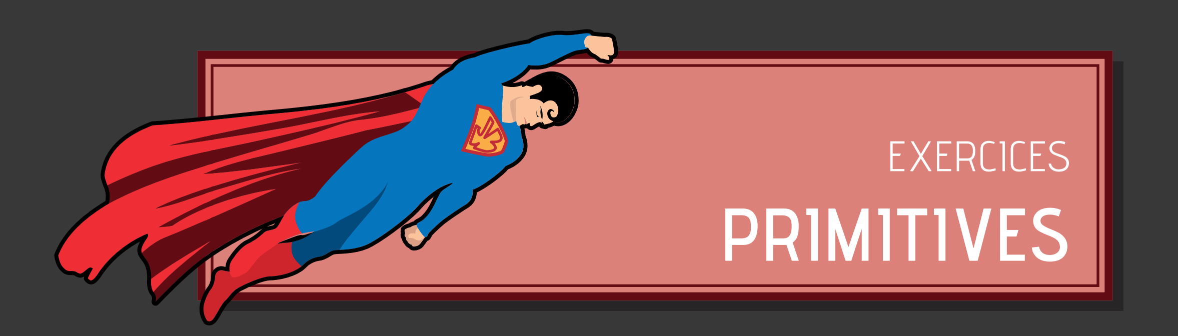


EXERCICES SÉRIE 4

DESSINER VETORIEL

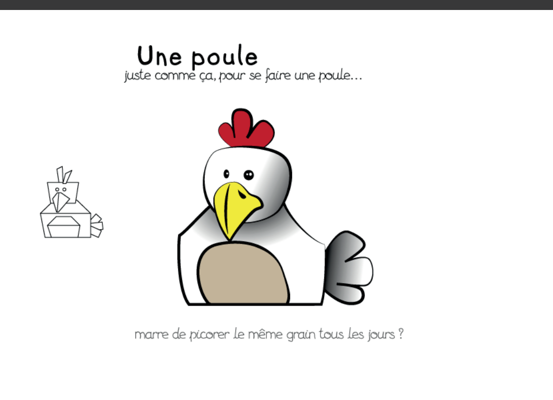
Quelques rappels et nouvelles règles pour dessiner plus facilement avec Illustrator qu'avec un crayon.





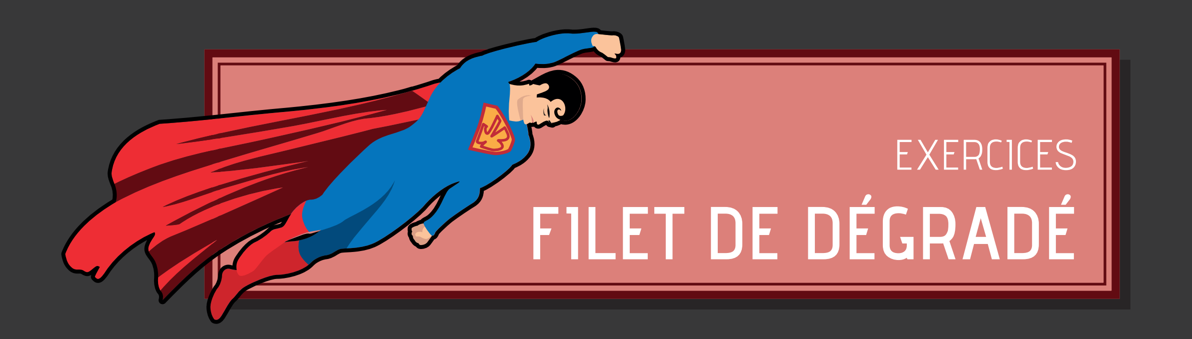
Partir de formes simples, les modifier et créer le volume avec les dégradés.









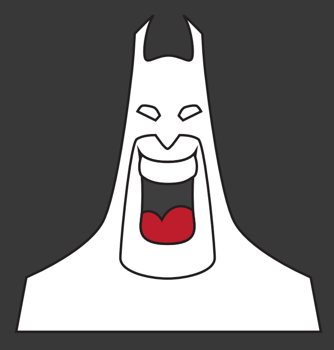


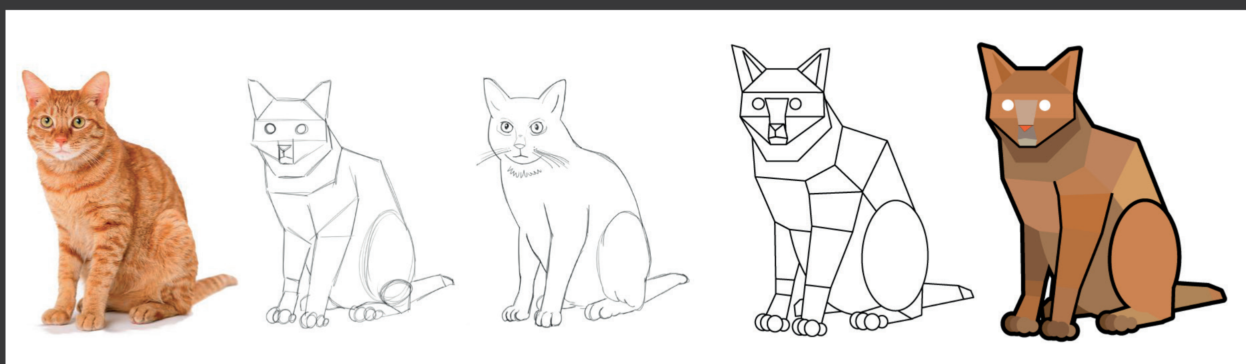
EXERCICES

FILET DE DÉGRADÉ

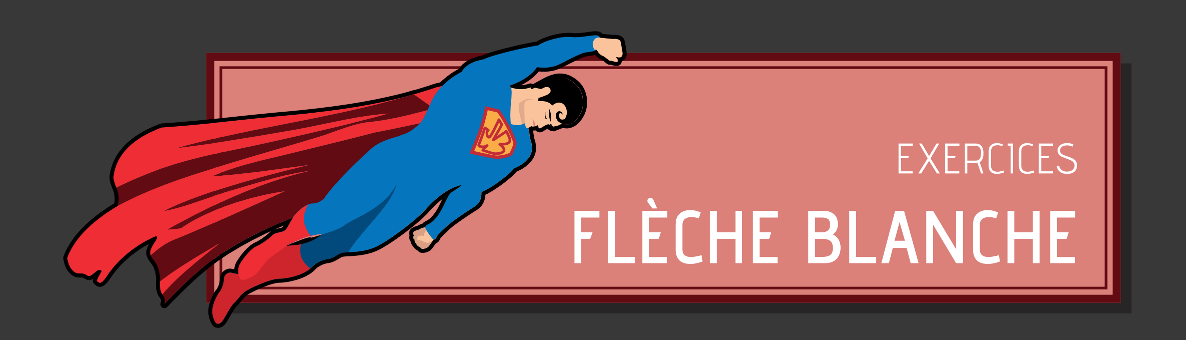
Exercice préparatoire du Batman.
Création de formes simples et usage des Pathfinders. Utilisation du filet de dégradés pour générer des ombres complexes.







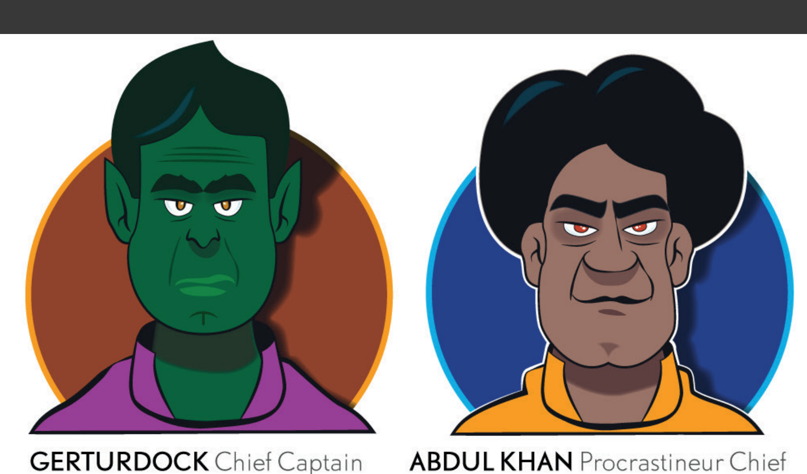




EXERCICES

FLÈCHE BLANCHE

En partant d'une illustration simpliste, créer et dupliquer des visages pour créer une galerie de personnages. Gérer les gammes de couleurs.



GERTURDOCK Chief Captain

ABDUL KHAN Procrastineur Chief



DOUGLASS Captain Assistant

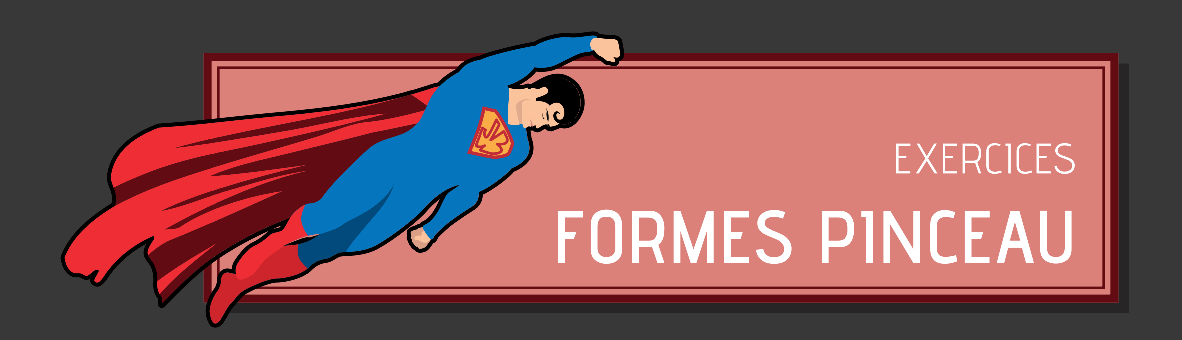


MERRY Assistant Assistant



R.BOT Petit mais costaud





Pratiquer les symboles pour donner à son illustrator vectorielles un aspect de dessin fait au pinceau.
Du bon usage des masques d'écrétage.



